

# 표피 및 신체 담론에 의거한 현대 패션의 확장 유형과 의미

이재민·김혜연\*

이화여자대학교 패션디자인전공 박사  
이화여자대학교 패션디자인전공 교수\*

## 요약

현대사회에서는 새로운 매체의 등장과 융복합 현상에 의한 기존 형식이 해체되면서 탈경계 현상이 나타나고 있다. 또한 인간 신체는 문화 코드의 중심이 되고 있다. 이에 본 연구의 목적은 표피와 신체의 근현대 담론에 따라 현대 패션의 확장 현상의 유형을 분석하고 그 의미를 고찰함으로써 현대 패션디자인의 흐름을 재인식 하는데 있다. 또한 표피와 신체를 중심으로 이루어지는 다양한 현대 패션의 실험적 시도를 살펴봄으로써 향후 패션디자인 분야의 확장적 변화에 대한 가능성 및 인식의 근거를 마련하고자 한다. 본 연구에서 디자이너 선별과 사례 선정은 국내 패션디자이너 10인을 대상으로 면담을 통해 이루어졌다. 신체와 패션의 관계를 새롭게 설정하고자 시도하는 디자이너의 작품을 연구대상으로 특징을 분석하였다. 표피와 신체 관련 근현대 담론은 현대 미술 및 디자인에서 표피와 신체에 대한 인식을 설명해주는 근거가 된다. 표피 담론의 양상에 나타난 표피 확장 유형은 독자적인 가치를 확보하게 되었고, 이에 따라 촉각에 대한 재인식과 경험이 확대되며, 비물질 이미지를 추구하게 된 것으로 나타났다. 한편 신체 담론의 양상에 나타난 신체 확장 유형은 능동적 주체로서 신체, 매개물과 결합하여 확장된 신체, 탈고정되고 변용된 신체로 나타났다. 표피와 신체의 근현대 담론을 기반으로 현대 패션의 확장 현상을 유형화해 본 결과, 신체 주도, 표피 주도, 환경 주도의 유형으로 분석되었다. 곧 신체가 확장 현상을 주도하는 원인으로 작용한 유형을 ‘신체 주도 확장’, 표피 스스로가 지각 체험의 원인이 되는 유형을 ‘표피 주도 확장’, 환경이 변화를 주도하는 원인을 제공하는 유형을 ‘환경 주도 확장’으로 분류하였다. 유형화에 따른 현대 패션 확장 현상의 의미를 분석한 결과, 현대 패션은 매체적, 인터페이스적, 탈경계적 존재로 부상하고 있다. 현대 패션은 신체 경험을 생성하고, 신체 공간을 확장하며, 신체 혹은 환경과의 능동적 소통을 촉진하는 매체로서의 역할이 부각되고 있다. 또한 신체와 환경, 실재와 가상, 가시와 비가시를 연결해주는 인터페이스적 존재로서의 역할과 함께 탈신체화되고 위계가 해체되면서 신체와 패션이 일체화되는 탈경계적 존재의 양상으로 나아가고 있음을 고찰할 수 있었다. 본 연구의 결과를 통해 현대 패션디자인의 흐름과 현대 패션이 나아갈 방향을 예측할 수 있을 것으로 기대한다.

주제어 : 현대 패션의 확장, 표피와 신체, 매체적 존재, 인터페이스적 존재, 탈경계적 존재

본 논문은 박사학위 논문의 일부임.

\*교신저자: 김혜연, [hykim@ewha.ac.kr](mailto:hykim@ewha.ac.kr)

접수일: 2021년 2월 1일, 수정논문접수일: 2021년 2월 27일, 게재확정일: 2021년 3월 4일

## I. 서론

### 1. 연구의 필요성 및 목적

본 연구의 목적은 표피와 신체의 근현대 담론에 따라 현대 패션의 확장 현상의 유형을 분석하고 그 의미를 고찰함으로써 현대 패션디자인의 흐름을 재인식 하는데 있다. 이를 바탕으로 다양한 현대 패션의 실험적 시도를 살펴봄으로써 향후 패션디자인의 확장적 변화 가능성 및 그것을 인식하는 근거를 마련하고자 한다.

현대 디지털 기술에 기반을 둔 매체의 발전으로 인간의 지각 방식이 변화하고 있다. 이에 따라 인간의 지각에 대한 재평가가 이루어지고, 지각을 경험하는 방식이 끊임없이 다양화되고 확장되고 있다. 현대 패션디자인 분야에서도 매체 간의 융·복합 현상에 따른 기존의 형식이 해체되고, 다원화된 시각에 의해 탈경계 현상이 나타나고 있다. 최근의 패션디자인 경향은 새로운 매체의 활용과 이에 따른 현대인의 지각 및 인식 변화 등과 관련하여 패러다임의 전환이 이루어지고 있다. 곧 지각의 주체로서 신체에 주목하고, 지각하는 현상의 장으로서 표피와 신체에 관심을 두게 된 것이다. 구체적으로 표피를 감각적 체험의 장으로 인식한 새로운 시도가 현대 패션디자인에서 나타나고 있으며, 표피를 통한 시각효과가 확장되는 양상으로 나타나고 있다.

역사적으로 신체에 대한 사유는 시대적 변화에 따라 변화되어왔다. 각 시대의 신체 담론을 통해 그 시대의 신체에 대한 사유를 파악할 수 있다. 신체에 대한 담론은 플라톤(Platon)에게서부터 찾을 수 있다. 플라톤은 이성을 진리를 밝혀내는 올바른 판단의 근거로 보았기에 신체에 대해서는 부정적으로 생각했다. 플라톤은 인간을 정신의 존재로 정의하고, 정신은 합리성의 원천이며 신체는 비합리성의 근원이라고 하여 정신은 신체보다 우월한

것이라고 하였다(Oh, 2013). 이후 중세를 거쳐, 근대의 데카르트에 이르기까지 신체는 이성이나 정신의 하위개념으로 취급되었으며 주체가 되지 못하는 것으로 여겨졌다. 신체는 필요한 수단일 뿐, 철학적 사유에서 논의의 대상이 될 수 없었다. 근대의 신체는 기계론적 자연관에 따라 기계로 간주되기도 했다(Sim, 2012). 사유하는 정신으로서 내가 나의 눈을 통해 보고, 나의 귀를 통해 소리를 듣는 것은 신체의 감각기관에 의한 감각이 아니라 오로지 뇌에 의해 가능한 것이라고 보았다. 근대와 근대 이전의 세계관이 다르긴 하지만 신체, 나아가 인간에 대한 이해방식이 이분법적 사유라는 틀 안에 갇혀있었음을 알 수 있다.

근대 이전까지 감각과 지각에 대한 인식도 신체를 다루는 방식과 다르지 않았다. 감각의 지각은 고정되지 못하고 시간에 따라 변하기 때문에 불완전하고 열등하며 하찮은 것으로 취급되었다. 그러나 20세기 초 큰 의미를 부여받지 못했던 감각의 가치가 복원되기 시작하였다. 이러한 시대적 흐름은 1900년대 이후 현상학자들에 의해 정신과 신체의 일원론적인 사고의 경향이 부각되면서, 신체의 경험과 지각의 중요성이 강조되기 시작하였다. 데카르트로 대변되는 근대 철학에서 나타난 근대적 신체관은 지각을 배제하거나 지각의 가능성을 축소하였지만, 이후 탈근대적 철학에서는 인식의 주체가 정신에서 신체, 이성에서 감성, 시각에서 촉각으로 이동하면서, 고정된 가치로 여겨졌던 신체 관념 역시 변화했다. 이런 상황에서 과거 절대적 미적 체험이나 기준은 더 이상 진리가 될 수 없고, 신체가 지각하고 체험하는 것이 현대사회가 추구하는 새로운 미의 기준이 되고 있다.

그동안 논의의 주체가 되지 못했던 ‘표피’와 ‘신체’가 사유의 중심에 놓인 것도 이러한 맥락과 닿아있다. ‘표피’란 내부와의 관계에서 내부를 둘러싼 ‘covering’으로, 외피이자 피막으로 정의된다(Kwon, 2003). 본 연구에서 ‘표피’는 신체를 둘러

싼 막으로써 사물의 가장 바깥쪽을 의미하는 표면이자, 외부에서 지각되는 표면층으로 시각적 경계를 지칭한다. 현대사회에서 표피에 나타나는 속성은 지각 방식의 변화로 인해 사물의 ‘표면’ 이상의 감각 체험의 장소로서의 의미를 지닌다. 여기서 신체는 지각하고 감각할 수 있는 주체이며, 표피는 감각적 경험을 증폭시키며, 행위를 유도하고 신체와 패션의 상호작용을 촉진한다(Shin, 2014). 따라서 표피와 신체의 변화 가능성 측면에서 현대 패션에 나타난 확장 현상을 살펴보려는 노력이 필요하다. 현재까지 선행연구를 살펴보면 패션의 표피 관련 연구에는 패션과 건축의 표피 상관성과 관련한 연구(Kwon, 2012; Oh, 2014), 패션의 표면 표현방식 변화와 관련한 연구(Kang, 2019; Lee, 2010), 패션 소재 표면의 시각적 감성 연구(Seo, 2014), 디지털 기술에 의한 표면 형태 개발 연구(Choi, 2018; Kim, 2017) 등이 있다. 신체와 관련한 연구에는 패션을 신체 담론과 연계한 연구(Kim, K. O., 2016; Lee, 2009; Park, 2004), 패션과 신체 공간의 조형적 관계성에 관한 연구(Huh, 2004; Sung, 2002) 등이 있다.

이에 본 연구에서는 현대 패션에 나타난 새로운 현상들을 뒷받침해줄 시각을 표피론과 신체론의 근현대 담론에서 그 주요 개념을 탐색하고 표피와 신체에 연계된 가치 변화 사례를 조사하여 오늘날 현대 패션에서 인식되는 신체의 달라진 위상과 신체 공간의 외부를 둘러싸고 있는 표피와 환경과의 상관관계에서 나타나는 현대 패션의 확장 현상을 바탕으로 현대 패션디자인의 흐름을 분석하고자 한다.

## 2. 연구의 범위 및 방법

본 연구는 현대 패션디자인의 확장 현상을 분석하기 위하여 기존 선행연구를 중심으로 문헌 고찰과 현대 패션디자인에 나타난 사례조사를 병행

한다. 그 구체적인 연구의 범위와 방법은 다음과 같다.

우선 본 연구에서 지칭하는 현대 패션디자인은 디자이너 컬렉션, 패션 스쿨의 졸업 패션쇼, 의상 및 신체를 미디어로 다룬 콘셉트 디자인이 포함된다. 또한, 고도의 테크놀로지에 의해 제작된 패션 뿐만 아니라 디자이너의 창의적 발상으로 비롯된 결과물을 모두 포함한다.

본 연구의 연구내용은 다음과 같다. 먼저, 근현대 표피와 신체 관련 담론을 국내 및 해외 문헌과 저널 등 선행연구를 통해 고찰한다. 다음으로, 이를 통해 표피와 신체의 확장이 적용된 현대 미술과 디자인 사례를 수집, 분석하여 표피와 신체 확장의 표현 특성을 도출한다. 다음으로, 현대 패션 디자인 사례를 수집하고 현대 패션의 확장 유형을 분류한다. 이를 위해 신체를 새롭게 인식하고 새로운 미디어로 활용하여 작품을 전개한 디자이너의 작품을 선별한다. 디자이너 선별과 사례 선정은 국내 패션디자이너로 구성된 10인을 대상으로 면담을 통해 이루어졌다. 신체와 패션의 관계를 새롭게 설정하고자 시도하는 디자이너의 작품을 연구대상으로, 그 유형을 분류하고 작품에 나타난 특징을 분석한다. 마지막으로, 확장 유형 분류 및 사례 분석 결과를 토대로 현대 패션에 나타난 확장의 의미를 분석한다.

## II. 표피 및 신체 담론

### 1. 표피 담론의 양상

표피는 사물을 덮고 있는 가장 바깥쪽 레이어로 내부를 감싸는 ‘covering’으로써 의미가 강하며, 어떤 레이어의 물리적 실체로서의 특성을 강조할 때 주로 사용한다(Kwon, 2003). 표피는 내부와 외부, 신체와 환경이 접하는 표면에서 인식된다(Kwon et

al., 2010). 근대 건축가 르코르뷔지에(Le Corbusier)와 미스 반 데어 로에(Mies Van Der Rohe)는 공간 표현을 위한 표피를 단순히 부차적인 것으로 간주하였다(Lee, J. Y., 2003). 내부 혹은 공간의 부산물로 여겨지거나 경시되어온 표피는 현대에 이르러 건축, 미디어 등의 분야의 이론가들에 의해 표피에 대한 담론적 깊이를 보여주지 시작하였으며 그 관심은 점차 증대되고 있다(Choi, 2012; Hwang, 2008). Jung and Kim(2010)에 따르면 현대사회에서 표피는 영역 간의 경계에 있으며 다양한 관계 체계의 잠재 가능성의 중심이 되고 있다.

표피에 관한 근현대 담론에서 표피 인식은 그 가치와 위상이 변화된 양상을 보인다. 19세기 독일의 건축이론가 고트프리트 켐퍼(Gottfried Semper)는 『The Four Element of Architecture』에서 표피를 구조에서 독립된 공간을 둘러싸는 막인 피복으로 보고 피복을 건축의 진정한 본질로 설정하였다. 표피를 직물로 구축된 시각적 경계이며, 다색장식에 의한 비물질성을 지닌다고 하였다(Semper, 1851/1989). 미국의 건축사학자이자 이론가 콜린 로우(Collin Rowe)는 『Transparency』에서 표피에서 공간의 깊이를 나타내는 방법을 ‘투명성’으로 설명하였다. 표면에서 느껴지는 공간을 물질에 의한 투명성인 실제적 투명성과 시각에 의한 투명성인 현상적 투명성으로 구분하였다(Rowe, 1979). 파블로 피카소(Pablo Picasso)의 『클라리넷 연주자(Clarinette)』는 그림에서 면 자체의 투명성이 강조된 실제적 투명성을 보여주며, 조르주 브라크(Georges Braque)의 『포르투갈 사람(Le Portugais)』은 불투명한 오브제의 파편들의 나열에 의해 현상적 투명성을 보여준다고 하며 이러한 회화분석을 통하여 확립한 이론을 표피를 이루는 공간에 적용하였다(Kim, 2002). 빌럼 플루서(Vilém Flusser)는 『Lob der Oberflächlichkeit』에서 표면 위에 부착된 이미지가 의미하는 바는 ‘피상성(Oberflächlichkeit)’이며 인간은 디지털 매체를 통해서 시간과 공간을 자유롭게 넘어서는 새로운

현실인 ‘기술 이미지’를 창조한다고 하였다. 이때 기술적 상상력으로 만든 디지털 이미지를 ‘디지털 가상’이라고 지칭하였다(Flusser, 1993/2004).

지금까지 표피에 관한 근현대 담론에 나타난 표피 양상을 토대로 표피 학장의 유형을 다음의 세 가지로 도출하였다. 첫째, 독자적 가치를 확보한 피상성, 둘째, 촉각의 재인식에 의한 촉각적 경험 확대, 셋째, 기술과 상상에 의한 비물질 이미지 추구가 그것이다. 이와 같은 표피 담론을 토대로 현대 미술과 디자인에서 표피가 어떻게 표현되고 있는지 구체적 사례를 통해 분석해 본다.

#### 1) 독자적 가치를 확보한 피상성

근대의 표피 장식에 나타난 상징은 상류층만이 이해하고 음미하는 전유물로 여겨졌다. 그러나 근 현대에 들어와 표피에 대한 인식이 대중들도 이해할 수 있는 비표상적 표피로 변화함으로써, 표피는 이미지로서의 독자적 가치를 확보하게 되었다. 곧 표피에서 깊이 있는 의미가 배제되고, 표피 표면은 피상적인 표피로 변화하게 된다. 이미지가 하나일 때는 그 이미지만의 특정한 의미가 있지만, 이미지가 반복되면서 이미지는 자신의 의미를 잃어버리게 된다(Lee, E. Y., 2003). 이야기는 없어지고 표현 형식 등에 의한 구체적인 의미가 생기기 이미지에서는 상징적인 의미는 사라진다.

팝아트의 대표 작가인 앤디 워홀(Andy Warhol)의 작품 『Marilyn Diptych(1962)』(Figure 1)에 나타난 이미지의 주인공인 스타는 스타일로 대변되는 하나의 도상으로 적용되며 기계적으로 반복되면서 영혼 없는 상상적인 이미지로 응고된다(Lee, E. Y., 2003). 자크 헤르조그(Jacques Herzog)와 피에르 드 뮈롱(Pierre de Meuron)의 『Ricola Europe Factory(1993)』는 나뭇잎 모양의 패널을 반복적으로 사용하면서 나뭇잎이 아닌 벽의 문양인 이미지로 느껴지게 의도적으로 사용되었다(Figure 2). 문양은 그 모양을 반복적으로 사용함으로써 물성을 제거하며 그저

패턴으로 인식하게 한다(Choi, 2010). 이것을 플루서는 피상성으로 설명했는데(Flusser, 1993/2004), 이는 이미지의 의미는 깊이가 아닌 표면에 부착되어 있음을 언급하고 있다. 20세기 중반 이후 팝아트, 옵아트, 미니멀리즘, 뉴미디어 아트에서 표피가 새로운 시각적 이미지로서의 역할을 하는 동시에 대중미술로 자리 잡게 된 것도 이러한 바탕에서 가능할 수 있었다.

## 2) 촉각의 재인식에 의한 촉각적 경험 확대

현대 미술에서 촉각은 단순히 만지는 감각적 기능을 넘어, 신체의 감각이 뒤엉켜진 지각적 경험을 아우르는 의미로 촉각의 개념이 확장되었다. 촉각은 시각, 후각, 청각 등으로 확대되어 온몸에서 지각되며, 이는 촉각이 다른 감각기관으로 확대되는 것을 의미한다. <Figure 3>의 『Blur Building(2002)』은 컴퓨터로 조정되는 3만 개의 노즐이 호수의 물을 이용하여 구름으로 건축의 표피를 만들어내고 있다. 공간은 물질적 표피 대신 무형태의 건축과 구름의 차가운 물방울이 피부로 인지되는 촉각적 공간을 연출한다(Yi, 2010). 이러한 공간에서 구름과 안개에 의해 직접 피부로 감각되는 부드러운, 시원한 감각 자극 등과 안개 냄새 등에 의한 후각적 자극은 촉각적 경험으로 확장된다. 촉각은 직접적 접촉에 의한 의미 이상으로 눈으로 만지는, 귀로 만지는, 혀로 만지는 것을 포함하여, 이러한 감각이 뒤엉킨 공감각적인 경험을 의미하는바, 이 작품은 바로 그런 촉각에 대한 경험을 확대하고 있다.

<Figure 4>의 『Pulsate(2004)』는 2개의 메트로놈(metronome)을 사용하여 소리가 움직이는 촉각적 형상으로 전환되는 과정을 보여주는 설치 작품이다. 이 작품에는 소리에 반응하여 스스로 움직이는 듯 생물학적 반응을 일으키는 자석 액체가 설치되어 있다. 물렁물렁하고 미끄러운 표면을 지닌 자석 액체는 진동에 의해 촉각적 형상으로 전환된다(Yi,

2010). 이 작품은 젤퍼가 말한 표피의 소멸과 변화 가능성을 잘 보여준다. 원래 표피의 성질, 곧 매끄럽고 물렁물렁한 표피 표면은 진동에 의해 시각적으로 뽀족뽀족한 형태를 지닌 표피로 전환된다.

## 3) 기술과 상상에 의한 비물질 이미지 추구

디지털 기술은 빛, 소리, 움직임 등 비물질적인 재료를 사용하여 공간을 고정불변한 것이 아닌 시시각각 변화되는 것으로 만든다. 특히 빛은 공간의 본질을 변형시키며 고정된 공간을 한순간의 덧없는 공간으로 또는 살아있는 오브제로 만든다(Lim, 2008a). <Figure 5>는 UVA(United Visual Artists)가 테이트 모던(Tate Modern) 미술관 터빈 홀(Turbine Hall)에서 펼친 『Echo(2006)』의 한 장면이다. 아크로바틱(acrobatic) 무용 그룹 밌브레(Mimbre)는 높이 8m의 LED 스크린 앞에서 춤을 췄고, 카메라는 무용수의 움직임을 구름처럼 보이는 가상의 비물질 이미지로 만들었다. UVA의 작품 『Echo』는 빛, 소리, 움직임을 이용하여 고정된 건축적인 공간을 마치 살아있는 오브제로 만든 사례이다(Lim, 2008a). 유엔 스튜디오가 작업한 서울의 『Dept. Galleria(2004)』는 디지털 기술에 힘입어 반응하는 거대한 미디어가 되었다(Figure 6). 디자이너 벤 판 베르켈(Ben Van Berkel)은 2차원적 표면이 3차원의 공간으로 확장된 것이며, 표면은 디자인에서 공간적인 요소가 되고 있다고 하였다. 기둥 없는 공간, 봉합선이 없는 공간에서 벽이 바닥이 되고 바닥이 벽이 되는 비물질 이미지를 보여준다(Lim, 2008b). 『Dept. Galleria』는 주변에 따라 분위기와 느낌을 쉽게 바꾸는 공공미술의 역할을 하며 건축이 주변과 교감할 수 있음을 보여준다.

지금까지 살펴본 현대 미술 및 디자인에 나타난 표피 확장의 유형별 사례는 <Table 1>과 같다. 또한 표피에 관한 근현대 담론에 근거하여 표피의 확장 유형이 도출되는 과정은 <Figure 7>과 같다.

Table 1. 표피 확장의 유형별 사례와 특징.

표피 확장의 유형	사 례	특 징
·독자적 가치를 확보한 피상성	 <p>Figure 1. Marilyn Diptych. From Akers. (2020). <a href="https://www.artspace.com">https://www.artspace.com</a></p>  <p>Figure 2. Ricola Europe factory. Edited by the author from Herzog &amp; de Meuron. (2016). <a href="https://afasiaarchzine.com">https://afasiaarchzine.com</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 이미지의 반복은 문양으로서 독자적 가치를 확보</li> <li>- 의미와 상징이 무의미해지고 외양에서 느껴지는 감수성이 전부인 피상성을 지니게 됨</li> </ul>
·촉각의 재인식에 의한 촉각 경험 확대	 <p>Figure 3. Blur building. Edited by the author from Diller Scofidio + Renfro. (n.d.). <a href="https://archello.com">https://archello.com</a></p>  <p>Figure 4. Pulsate. Edited by the author from "a marvelous liquid magnet". (2006). <a href="https://www.thisisgame.com">https://www.thisisgame.com</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 부드러운, 시원한 등의 촉각감이 공감각적 경험으로 확대</li> <li>- 매끄러운 액체는 소리와 진동에 반응하여 스스로 움직이며 촉각적 형상을 형성</li> </ul>
·기술과 상상에 의한 비물질 이미지 추구	 <p>Figure 5. Echo. From Lim. (2008a). <a href="http://mdesign.designhouse.co.kr">http://mdesign.designhouse.co.kr</a></p>  <p>Figure 6. Dept. Galleria. From Lim. (2008b). <a href="http://mdesign.designhouse.co.kr">http://mdesign.designhouse.co.kr</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 빛, 소리, 움직임 등 비물질적 재료 사용은 공간을 살아있는 이미지로 만들</li> <li>- 주변 환경의 변화에 반응하여 비물질 이미지를 형성.</li> </ul>

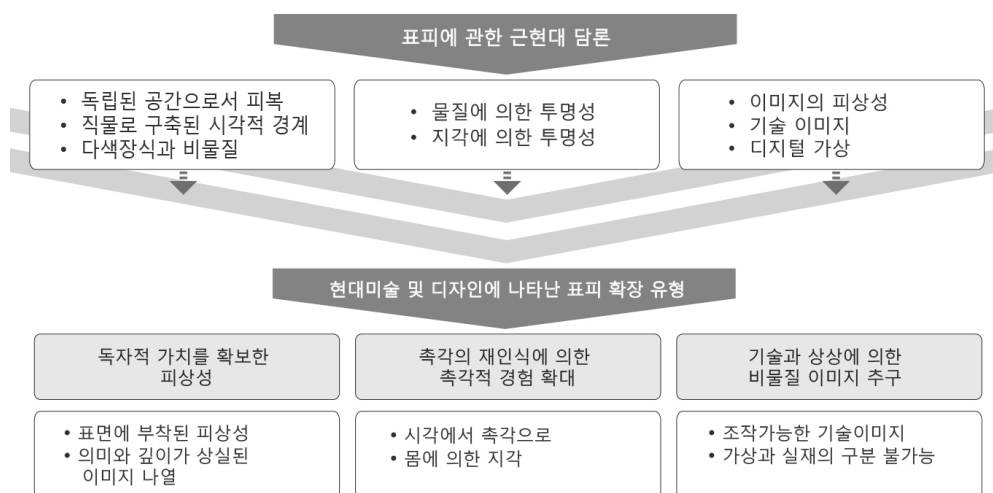


Figure 7. 근현대 담론에 근거한 표피의 확장 유형.

## 2. 신체 담론의 양상

신체의 근현대 담론에서는 신체를 고정적이거나 확정적인 존재로 보지 않고 외부 환경과의 관계에서 변화가 가능한 존재로 보았다. 이는 현대 사회에서 신체에 대한 인식을 보여주며, 신체의 변화 가능성을 바탕으로 신체의 의미가 확장되고 있음을 의미한다. 신체는 서양에서 물리적 육체를 의미하며 동시에 생명이 없는 ‘물체’도 의미하고 있어서 신체를 물체의 일종이라고 생각하였다. 현상학의 창시자인 에드문트 후설(Edmund Husserl)에 이르러 신체를 물리적인 몸(körper)과 감각하는 몸(leib)으로 구분한다. 여기서 물리적인 신체는 감각이 없는 죽은 신체나 다름없음을 말하고 감각적인 신체는 살아있는 몸으로 경험하고 감각하는 신체를 의미한다(Kim, K. O., 2016). 모리스 메를로퐁티(Maurice Merleau Ponty)는 『Phénoménologie de la perception』에서 신체와 정신을 이분법적으로 분리하고 대립관계로 보는 전통 철학에 반론을 제기하고 신체를 지각하는 주체로 보고 감각을 통해 세계를 경험하는 장소를 몸(신체)이라고 하였다. 지각되는 것은 잠재적으로 지각될 수 있는 모든 것을 말하며, 세계는 능동적으로 체험하는 신체를 통해 세계의 장으로 향한다. 지각의 주체로서 신체는 의식이 아닌 신체적인 주체로 지각하는 신체의 지향성에 따라 세계를 체험하며 무궁무진하게 변화한다(Ponty, 1945/2002). 퐁티는 ‘몸’을 촉각과 다른 감각들을 포함하는 큰 개념으로 확장시키며 촉각이 사물과의 직접 접촉을 보여준다면, 시각은 시선의 접촉을 통해 사물과의 간접적 접촉을 가능하게 한다고 보았다. 또한, 보이는 것은 보이지 않는 것의 토대 위에 있기 때문에 퐁티에게 보이는 것과 보이지 않는 것은 하나의 존재를 형성하고 있는 이면들이며(Jung, 2015), 몸틀(schema corporel)을 통해 세계와 소통하며 세계를 재구성해 나간다고 하였다(Jo, 2007). 하버트 마셜 맥루한(Herbert

Marshall McLuhan)은 『Understanding media: the extensions of man』에서 ‘매체는 몸의 확장’이라고 하면서 미디어를 인간 정신과 육체의 기술적 확장으로 재정의하고 있다. 맥루한의 매체의 개념은 독특하고 포괄적인데 인간이 고안한 도구나 기술 일체를 의미하여 인간의 신체나 인식, 지각영역을 확장하는 모든 것을 매체로 분류하고 있다. 옷은 피부를, 집은 인간 신체의 체온조절 기계를 확장한 것이라고 하여, 인간이 만든 기술에 의해 신체가 확장될 수 있는 가능성을 언급하였다(McLuhan, 1964/2002). 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)는 『Mille plateaux』에서 신체를 분절된 부분들의 무질서한 조합으로 파악하여, 고정되지 않고 끊임없이 생성되는 변이의 공간으로 보았다(Kim, E. J., 2016). 들뢰즈는 경계를 배타적 경계가 아니라, 둘이 함께 뒤섞이는 곳, 그러면서 둘이 갈라지고 분화되는 곳으로 보았다(Lee, J. H., 2008). 이러한 들뢰즈의 경계 개념은 신체와 환경의 경계에 대한 인식의 근거를 마련하고 있다. 이들은 공통적으로 신체를 외부 환경과의 상호작용을 통해 확장되는 존재로 이해한다. 지금까지 언급한 신체 담론을 바탕으로 신체 확장 유형을 첫째, 능동적 주체로서의 신체, 둘째, 매개물에 의해 확장된 신체, 셋째, 타고정적이고 변용된 신체로 도출하였다. 현대 미술 및 디자인에서 이러한 신체 표현 방식이 나타난 사례를 통해 분석해 본다.

### 1) 능동적 주체로서의 신체

카미유 우터백(Camille Utterback)의 작품 『Where Art and Tech Collide(2020)』는 관람자의 능동적인 참여로 작품이 변화되어간다(Figure 8). 전통적인 미술에서 관객은 수동적인 자세를 취했으나 현대에는 관객이 능동적인 주체로서 작품에 참여한다. 관객들은 참여를 통해 작품이 완성되는 과정에서 세계에 참여하는 주체로서의 자아를 발견할 수 있다(Guzman, 2020). 랜덤 인터내셔널(Random International)

의 『Rainroom(2017)』은 세계적인 주목을 받은 공간설치 작품으로 100m<sup>2</sup> 공간 위에 빗물이 쏟아지는 거대한 인공 강우관이 달려 있다(Figure 9). 요란한 소리와 함께 비가 쏟아지는 강우관 아래로 관객들이 비 한 방울 맞지 않은 채 지나가면서 작품이 완성된다. 비가 내리는 방의 센서 인식으로 서서히 움직이는 신체가 감지되면 비가 내리지 않도록 설계되었기 때문이다(Chalcraft, 2012). 작품의 영역은 관객이 참여하는 위치까지 포함된다. 능동적 주체가 되는 신체를 매개로 공간이 변형되고 확장된 사례이다. 풍티는 신체를 능동적 주체로 본 철학자인데, 그에 따르면 지각의 주체로서 능동적 신체는 세계에 참여하고 있는 자아이자 세계를 통해 형성되는 자아이다(Jo, 2004). 세계에의 존재는 세계에 대해서 열려 있고, 참여하는 존재라는 것이다.

## 2) 매개물에 의해 확장된 신체

<Figure 10>의 『Finger Gloves(1972)』는 레베카 호른(Rebecca Horn)의 신체 확장 시리즈의 일부이다. 신체에 연장된 매개물을 통해 감각을 생성시킨다. 외부대상과의 접촉과 소통을 통해 감각의 극대화를 실현시킨다. 작가는 1m 정도의 길이로 길게 확장된 손가락 장갑을 직접 손에 착용하고 여러 사물들과 접촉하는 퍼포먼스 작업을 선보인다(Designabilities, 2010). 매개물에 의해 신체가 확장됨을 설명할 때 대두되는 개념은 풍티의 몸틀이다(Jo, 2004). 몸과 몸이 사용하는 도구인 매개물은 몸틀에 의해 하나가 된다. 즉, 매개물과 하나가 된 몸은 몸틀을 형성하여 구조화된다.

<Figure 11>의 『Body Degree Zero(2004)』는 생체 전기감지기(bioelectrical sensors)로 두 사람의 뇌파가 연결되고 그것의 신호는 다시 피부에 부착된 센서로 연결된다. 참여자의 행동과 생체전기적 결과물들은 실시간으로 여러 형상과 색채로 시각화되어 전시장 두 면의 벽에 투사되고 소리도 만들

어낸다. 이러한 작업은 맥루한의 ‘몸의 확장으로서의 기술 개념’을 통해 이해될 수 있다. 신체 내부를 감지하여 외부에서 보이도록 한 것은 테크놀로지의 도움으로, 우리 자신의 신체와 감각을 무한히 확장될 수 있다는 근거가 된다(Kah & Kim, 2008). 이는 신체 기관이 기술을 포함한 매개물을 통해 신체 외부로의 확장 가능성을 보여주는 사례이다.

## 3) 탈고정적이고 변용된 신체

호른은 다른 사물들과 결합하여 신체가 변용되는 형상과 감각에 관한 작업을 보여준다. <Figure 12>의 『Pencil Mask(1972)』는 손이 아닌 머리를 사용하여 드로잉하는 퍼포먼스로, 머리는 일종의 드로잉 도구로 변신했다. 머리 전체를 휘감는 끈들의 형태로 부착된 마스크 장치에 2인치 정도 길이의 연필들을 꽂아 ‘3차원적 연필 얼굴’로 탄생하였다. 펜슬 마스크라는 매체를 통해 확장되는 신체 기능의 잠재적 변화 가능성을 보여준 것이다(Regine, 2005). 신체 기관의 역할은 확정적이지 않으며 유동적이라는 들뢰즈의 ‘기관 없는 신체’를 연상시키는 작업이다. 기관 없는 신체란 기관이 부재한 신체가 아니라 기관화(조직화)되지 않는, 즉 덩어리로서의 신체를 의미한다. 유기체는 결정된 기관들로 정의되는 반면에 유기적 결정화 이전의 신체는 기관들이 아직 확정되지 않은 신체, 분화 중인 신체로서 다중적 변형이 가능한 신체이다(Sauvagnargues, 2009). 스텔락(Stelarc)은 『The Third Hand(1996)』에서 배와 다리 근육에 연결된 로봇팔을 본인의 오른손에 장착했다(Figure 13). 신체의 근육운동에 따라 세 개의 팔이 동시에 움직일 수 있게 만들었다. 스텔락이 내놓은 작품들은 신체와 기계의 결합, 신체의 내부와 외부의 결합, 신체와 인터넷의 결합 등 ‘결합’을 통해(Kah & Kim, 2008) 신체를 탈 고정적이고 변용되는 존재로 만들며 신체의 의미를 확장시킨다. 들뢰즈는 공간 창출의 출발점을 신체에서 시작한다고 보았고, 신체는

Table 2. 신체 확장의 유형별 사례와 특징.

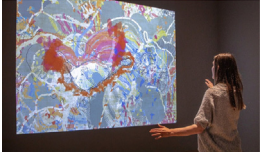


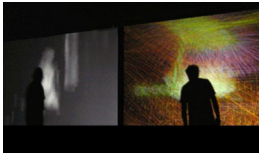

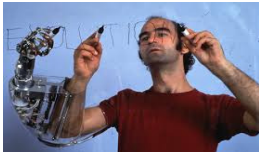
신체 확장의 유형	사 례	특 징
·능동적 주체로서의 신체	 <p>Figure 8. Where art and tech collide. Captured by the author from Guzman. (2020). <a href="https://foxreno.com">https://foxreno.com</a></p>  <p>Figure 9. Rainroom. From Chalcraft. (2012). <a href="https://www.dezeen.com">https://www.dezeen.com</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 신체의 능동적이고 주체적인 움직임이 작품을 끊임없이 변화시킴</li> <li>- 직접 참여하여 작품을 변형시키며 신체는 작품에 포함됨</li> </ul>
·매개물에 의해 확장된 신체	 <p>Figure 10. Finger gloves. From Designabilities. (2010). <a href="https://designabilities.wordpress.com">https://designabilities.wordpress.com</a></p>  <p>Figure 11. Body degree zero. From The Einstein's brain project. (n.d.). <a href="https://people.ualgarny.ca">https://people.ualgarny.ca</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 매개물은 신체를 확장시키는 도구로 감각이 생성되고 극대화됨</li> <li>- 매개물로 외부대상과의 소통 시도</li> </ul>
·탈고정적이고 변용된 신체	 <p>Figure 12. Pencil mask. From Regine. (2005). <a href="https://we-make-money-not-art.com">https://we-make-money-not-art.com</a></p>  <p>Figure 13. The third hand. From Kalinowski. (2013). <a href="https://thequietus.com">https://thequietus.com</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 매체를 통해 신체 기능의 잠재적 변화가능성을 보여줌. 신체는 다양한 것들의 복합체로서 결합을 거듭하며 계속적으로 변화</li> </ul>



Figure 14. 근현대 담론에 근거한 신체의 확장 유형.

다양한 것들의 복합체로서 각기 다른 신체들과 무수히 결합을 거듭하며 계속적으로 변화하면서 존재한다고 했다. 들뢰즈의 ‘변용(affection)’은 신체의 결합

에 의해 작용하는 것을 뜻한다(Kim, E. J., 2016).

지금까지 살펴본 현대 미술 및 디자인에 나타난 신체 확장의 유형별 사례를 정리하면 <Table 2>와

같다. 또한 신체에 관한 근현대 담론을 토대로 도출된 신체의 확장 유형은 <Figure 14>와 같다.

### III. 표피 및 신체의 근현대 담론에 의거한 현대 패션 확장의 유형과 그 의미

#### 1. 현대 패션 확장의 유형

II장에서 살펴보았듯이, 표피 및 신체의 근현대 담론에 근거한 표피와 신체에 대한 지각과 인식은 현대 미술과 디자인에서 표피와 신체의 확장 유형으로 나타났다. 철학, 미디어학 이론가의 근현대 담론은 근대와 근대 이전의 신체, 표피, 환경이라는 고정된, 배타적인 관계를 허물고 신체, 표피, 환경의 관계를 유동적인 관계로 보고 있으며 확장 가능성을 보여준다. 이 장에서는 근현대 담론을 토대로 신체, 표피, 환경이 확장을 주도하는 원인으로 작용할 수 있음을 파악하고 유형 분류의 근거로 삼았다. 이에 현대 패션의 확장 유형을 신체 주도, 표피 주도, 환경 주도의 확장으로 분류하고, 현대 패션의 확장 사례를 유형화하여 살펴보았다.

‘신체 주도적’이란 신체가 표피 및 가까운 환경에 대하여 신체의 운동성, 행위, 감각, 감정 및 신체의 매체적 특징에 의해 변화의 원인으로 작용하는 유형을 의미한다. 신체 주도적 확장은 변화를 주도하는 최초의 원인이 신체이다. 신체는 끊임없이 변화하는 운동성을 지니는 존재로서 고정된 대상으로 여겨 간과되어왔던 신체를 새로운 관점에서 해석하고자 하는 사례들이 등장하고 있다. 먼저, 신체와 신체를 둘러싸는 표피와의 관계를 새롭게 설정하고자 하는 시도로 나타난다. 신체의 행위, 움직임은 신체와 표피 사이에 예측하지 못한 물리적 공간이 부여되도록 한다. 또한, 21세기 테크놀로지의 발전에 의한 지능형 기술과

신소재는 패션이 신체의 감각을 직접적으로 연장시킨 것을 가시적으로 나타낸다. 신기술과 신소재에 의한 웨어러블 기술이 정교해짐에 따라 신체와 보다 정교하게 상호작용하는 등 발전을 거듭하고 있다. 또한, 신체는 자체적으로 상호 매체성을 가지고 있으며 타인의 신체를 매체로 활용하는 시도들이 나타나고 있다. 이와 같이 신체가 변화의 원인으로 작용하는 사례들을 분석한 결과 신체 주도에 의한 확장은 ‘신체에 물리적 공간 부여’, ‘신체의 감각 및 감정 변화’, ‘신체 간의 상호 매체화’로 확장의 원인을 세부적 특징에 따라 분류할 수 있다.

‘표피 주도적’이란 표피 스스로가 원인이 되어 확장적 변화가 나타나는 유형을 의미한다. 신체를 둘러싸는 막이자 신체와 환경의 경계에 존재하는 표피에서 기존의 표피 표현과는 변화된 양상을 보이며, 기술의 개입이나 촉각적 표현을 통해 감각 체험이 나타나고 있다. 표피 주도에서는 신체와 환경이 개입되지 않고, 표피 자체에서 나타나는 변화의 양상이 중요하다. 표피 표현의 다채로운 시도 양상에서 나타나며 표피가 주도적으로 감각을 확장시키고 있다. 표피 주도 확장 사례를 살펴보면 먼저, 표피 자체에만 집중하는 것이 아니라 내외부 공간의 경계를 확장하는 유연한 매개체로서의 표피로 확대되며 사이의 경계를 모호하게 함으로써 내외부 관계성을 증대시키고 있다(Lee, B. S., 2008). 또한, 표피는 시각적 감각이 발생하는 장소로서 무한한 잠재적 가능성의 표피로 실험되며 경험하는 사람에게 그 사람만의 ‘특정한(specific)’ 지각을 제공하는 사례가 나타난다(Bynn, 2011). 또한, 촉각의 극대화를 시도하여 인간의 피부, 동물의 스킨 등 자연물의 표피를 모방함으로써 ‘보이는 것’을 촉각화한 경우와 자력, 전력, 속도, 힘과 같이 자연 중에 ‘보이지 않는 것’을 촉각화한 사례가 나타나고 있다. 이와 같이 표피에서 지각되는 변화의 원인에 따라 ‘열린 경계의 표피’, ‘잠재성의

표피’, ‘촉각각의 극대화’로 사례를 세부적 특징에 따라 분류할 수 있다.

‘환경 주도적’이란 환경적 요인이 변화를 주도하는 유형을 의미한다. 환경의 온도, 습도, 빛, 소리, 자연의 섭리 등이 주된 원인이 될 수 있다. 환경 주도 확장은 환경에 의한 변화가 최초의 원인이 되어 표피에 변화를 일으키며 신체에 영향을 미치는 결과를 수반한다. 환경 주도 확장 사례 중 최근 신기술과 신소재를 사용하여 외부 환경의 온도, 소리, 타인의 시선 등을 지각하고 표피가 변화되는 사례가 나타난다. 이때 착용자는 환경에 대한 지각이 확대된다. 또한, 외부 환경에 존재하는 사물이 표피와 결합하거나 환경의 조작에 의해 표피를 변형시키는 사례가 나타난다. 환경에 머물던 사물이 표피로 이동하거나 변형된 사례는 언제라도 조작에 의해 다시 환경으로 이동될 수 있다. 또한 신체의 외부에 존재하므로 환경으로 분류될 수 있는 타인의 조작으로 표피에 변형이 나타나는 사례도 포함된다. 또한, 환경이 확장의 원인을 제공하는 사례 중 가상 환경을 패션에 결합하는 시도들이 나타나고 있다. 이와 같이 환경이 확장의 원인을 제공하는 세부적 요인의 특징에 따라 ‘환경 지각의 확대’, ‘환경에 의한 조작’, ‘가상 환경의 결합’으로 분류할 수 있다.

#### 1) 신체 주도적 확장

신체 주도적 확장 중 ‘신체의 물리적 공간 부여’는 신체의 행위, 움직임을 통해 신체와 표피 사이에 예측하지 못한 물리적 공간이 부여되도록 한 사례가 해당된다. 이때 물리적 공간은 비어있는 경우, 고정된 형태이지만 속이 비어있는 경우, 숨과 같은 충전재로 물리적 공간이 채워진 경우가 나타났다. 이들은 모두 신체가 움직이면서 신체와 표피 사이 공간에 변화를 시도하여 신체 형태를 변화시킨 사례이다. 네덜란드에서 2인조로 활동하는 아티스트 루시 맥래(Lucy McRae)와 바트 헤스

(Bart Hess)의 <Figure 15>는 신체와 표피 사이의 내부 공간에 고정된 형태지만 속이 비어있는 물리적 공간을 부여하여 움직이는 신체에 의외의 신체 형태가 형성되도록 한 사례이다. 루시 앤 바트(Lucy & Bart)는 신체 표면에 다양한 재료를 사용하여 볼륨을 탐구하고 인간의 실루엣이 어떻게 진화할 수 있는지를 이미지로 나타낸다. 물리적으로 운동하는 인간 신체에서 나타날 수 있는 신체의 예측 가능한 형태를 왜곡시키고 상식을 뒤엎는 신체의 형태를 보여준다(Lucy and Bart, 2008). 이와 같이 이전까지 고정적 대상으로 여겨왔던 신체 형태를 변형시키고 신체를 탈고정적 대상으로 인식하는 사례가 나타나고 있다.

다음으로 신체 주도 확장 유형 중 ‘신체의 감각 또는 감정의 변화’는 먼저 신체가 덥거나 습하다고 느끼는 감각이 원인이 되어 표피가 변화하는 사례와 슬픔, 분노 등의 감정에 의해 표피가 변화하는 사례가 있다. 신체 감각의 변화에 연동하여 표피가 변화하거나 감정을 반영하여 표피가 변화되는 특징이 나타난다. 감정을 반영하여 표피가 변화되는 특징을 가진 표피의 사례는 네덜란드 패션 테크 디자이너 아누크 위프레흐트(Anouk Wipprecht)의 3D 프린트 드레스인 『Smoke Dress(2013)』가 있다(Figure 16). 『Smoke Dress』는 신체를 중심으로 주변 공간을 근접 정도에 따라 감지하는 근접 센서와 스모크 시스템이 장착되어 있다. 착용자의 개인 공간에 낯선 사람이 침범하여 착용자가 위기감을 느끼면 연기를 내뿜는다. 위기에 처했을 때 오징어가 먹물을 내뿜어 자신의 모습을 위장하듯, 『Smoke Dress』도 착용자가 느끼는 공포나 낯설 등의 감정을 반영하여 연기로 드러낸다(Butler, 2016). 착용자의 감정 변화가 표피에 반영되는 신체 주도 확장 사례이다.

마지막으로 신체 주도 확장 유형에는 ‘신체 간의 상호 매체화’가 있다. 자신이나 타인의 신체가 상대방에게 영향을 주어 표피 변화의 원인을 제공하는 사례가 있다. 디자이너 베나즈 파라히(Behnaz



Figure 15. Evolution.  
From Lucyandbart (2008).  
<http://lucyandbart.blogspot.com>



Figure 16. Smoke dress.  
Captured by the author from Butler. (2016).  
<http://www.digiart21.org>



Figure 17. Caress of the gaze.  
From Stockton. (2015).  
<https://www.theguardian.com>

Farahi)의 『Caress of the Gaze(2015)』는 3D 프린팅 기법으로 제작되었으며 첨단 기술을 통해 인체와 환경의 상호작용을 다룬다(Figure 17). 고슴도치의 가시 같은 작은 모듈 형태가 반복되어 부드럽고 유연한 표면을 특징적으로 보여준다. 카메라가 장착되어 있어 타인의 시선을 감지하는 것은 물론 타인의 신체를 읽어 성별과 나이도 파악한다. 이 옷을 입은 사람을 응시하면 마치 고슴도치의 가시가 찌르는 것처럼 옷이 움직인다(Stockton, 2015). 이는 타인이 착용자의 표피를 변화시킨 사례이다.

## 2) 표피 주도적 확장

표피 주도적 확장 유형 중 ‘열린 경계의 표피’는 경계에서 틈새가 발생하여 내부(신체)와 외부(환경)의 경계가 열려있는 표피 형태이다. Kim(2008)은 단절된 경계는 내부와 외부의 단절을 의미하며, 소통의 경계는 틈새에서 내부와 외부가 상호작용함으로써 상호침투성과 비고정적인 형태를 갖는다고 하였다. 중첩, 교섭의 경계는 내부와 외부의 의미가 다변적, 다의적이며 다른 공간으로 확장될 수 있는 가능성이 있다고 하였다. 아이리스 반 헤르펜(Iris van Herpen)의 2011 S/S 컬렉션 <Figure 18>의 흰색의 3D 프린팅 드레스는 실제 인체 내에는 존재하지 않는 가상의 골격이 마치 일반적 척추동물의 골격처럼 정확한 좌우 대칭의 균형을 이루면서 모델의 굴곡 있는 체형을 실루엣처럼 절묘하게 반영하고 있다(Lee, 2014). 가상의 골격의 틈

새에서 열린 경계의 표피를 보여주는데 신체와 환경의 경계를 모호하게 하여 내외부 공간이 중첩되는 특징을 지닌 사례이다.

다음으로 표피 주도 확장 유형 중 ‘잠재성을 지닌 표피’ 사례가 나타난다. 들뢰즈의 공간 개념에서 매끈한 공간에 나타나는 잠재적인 공간은 변이와 변동을 허용하는 무한한 가능성을 지닌 공간이다. 들뢰즈는 이 공간을 차이 생성의 사건들이 일어나는 경계 없이 개방된 공간이라고 하였다(Kim, E. J., 2016). 일본 브랜드 안리아레이지(Anrealage)의 2016년 S/S 컬렉션 『Reflect(2016)』에서는 형태의 반사, 빛의 반사를 테마로 스마트 폰 플래시의 빛을 반사하는 의상을 선보였다(Figure 19). 눈으로 볼 수 없지만 플래시 조명 상태에서는 컬러풀한 색반사가 지각되어 상하좌우 대칭 반사 형태의 만화경과 같은 환상적인 이미지를 만들어 내었다. 재귀 반사 소재를 사용하여 눈으로 본 디자인과 촬영된 사진 속 디자인이 완전히 다른 색채 효과를 나타내는 잠재적 표피를 보여준다. 이처럼 혁신적 소재를 사용하여 플래시 조명에서 숨겨진 패턴과 색을 반사하는 디자인은 반사에 의한 새로운 조형을 창조한다(Jung, 2017). 시각적 감각이 발생하는 장소로서 첨단 디지털 기술과 재료의 활용, 디자이너의 창의적 표현이 결합되어 무한한 잠재적 가능성의 표피로 실현된 사례이다.

마지막으로 표피 주도 확장 유형 중 ‘촉각의 극대화’를 보여주는 사례가 있다. 퐁티는 ‘우리는 눈으로



Figure 18. Iris van Herpen 2011 F/W.  
Edited by the author from Persson. (2017a).  
<https://www.vogue.com>



Figure 19. Anrealage 2016 S/S.  
Edited by the author from Codinha. (2015).  
<https://www.vogue.com>



Figure 20. Iris van Herpen 2011 S/S.  
Edited by the author from Persson. (2017b).  
<https://www.vogue.com>

대상의 깊이나 매끄러운, 부드러운, 딱딱한 등을 본 다'고 하였다(Ponty, 1945/2002). 헤르펜의 2011 S/S 컬렉션 <Figure 20>은 인체에 뿌려진 물이 순간적으로 포착되어 공기 중에 얼어버린 듯 플렉시글라스(plexiglass) 재료의 드레스로 표현하였다(Lee, 2014). 물이 마찰하는 때의 찰나를 형상화했으며 물이 튀길 때의 힘과 마찰을 가시화한 것이라고도 할 수 있다. 일반의 시각으로는 포착할 수 없는 상황이지만 고속 카메라의 힘을 빌려 비물질적인 이미지를 표현한 것으로 연속적인 시간의 순간적인 찰나를 형상화한 것이다. 기술의 발달과 디자이너의 상상력이 이러한 시도를 가능하게 하였으며 힘과 물의 속도감이 느껴진다. 이는 투명하고 차가운 촉감을 극대화한 사례이다.

### 3) 환경 주도적 확장

환경 주도적 확장 유형 중 '환경 지각의 확대'는 환경적 요인에 변화하는 사례이다. 영국의 패션 디자이너 로렌 보커(Lauren Bowker)는 환경의 온도, 자외선, 마찰에 따라 색이 변화하는 『Chameleonic

Costumes(2014)』를 제작하였다(Figure 21). 또한 최근에는 공기 중 유독가스와 물속 산도에 따라 색이 변하는 의류를 발명하였다(Payne, 2014). 이러한 의류를 착용하는 것만으로도 온도, 공기 중 유독가스 등 다양한 환경 변화를 지각할 수 있게 된다. 이는 환경에 대한 지각을 확대시킨 사례이다.

다음 '환경에 의한 조작 사례'는 외부 환경에 존재하는 사물이 표피와 결합하거나 조작에 의해 표피가 변형되는 사례이다. <Figure 22>는 디지털 기술을 이용하여 타인이 개입한 환경의 조작 사례로서 마이크로소프트(Microsoft)사가 개발한 『Printing Dress(2011)』이다. 이 드레스의 표피는 실재와 가상을 연결해주는 인터페이스가 된다. 뉴욕 패션위크(New York Fashion Week)에서 등장한 이 콘셉트 디자인은 종이로 만들어졌으며 옷감에 트윗(Tweet) 글이 나타나도록 표면 아래에 프로젝터가 설치되어 있다. 드레스의 상체에 키보드가 설치되어 있어 착용한 사람이 디스플레이하고 싶은 트윗을 타이핑 할 수 있다(Kim et al., 2016). 스커트를 디스

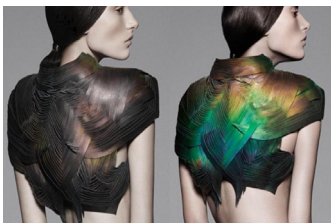


Figure 21. Chameleonic costumes.  
From Payne. (2014).  
<https://www.stylus.com>

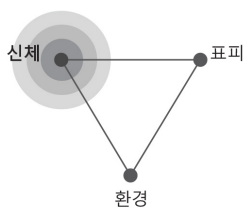
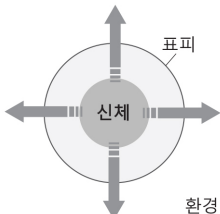
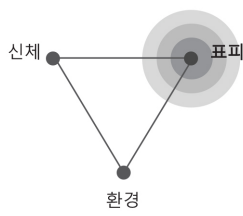
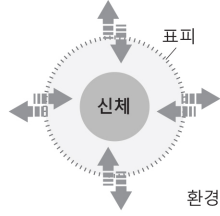
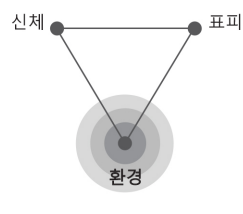
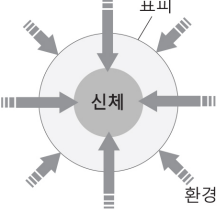


Figure 22. Printing dress.  
From Kim et al. (2016).  
p. 210.



Figure 23. Viktor&Rolf 2002 F/W.  
Captured by the author  
from Viktor&Rolf. (n.d.).  
<http://www.viktor-rolf.com>

Table 3. 신체-표피-환경의 관계에서 확장의 개념 및 세부 유형.

확장 유형	확장 개념		세부 요인별 유형
<b>신체 주도적 확장</b> 신체와 표피, 신체와 환경의 관계에서 신체 주도 신체로부터 변화의 원인 발생			<b>신체 주도적 확장의 세부 유형</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▷ 신체의 물리적 공간 부여</li> <li>▷ 신체의 감각 및 감정 변화</li> <li>▷ 신체간의 상호매체화</li> </ul>
<b>표피 주도적 확장</b> 표피와 신체, 표피와 환경의 관계에서 표피 주도 표피로부터 변화의 원인 발생			<b>표피 주도적 확장의 세부 유형</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▷ 열린 경계의 표피</li> <li>▷ 잠재성의 표피</li> <li>▷ 촉각각의 극대화</li> </ul>
<b>환경 주도적 확장</b> 환경과 신체, 환경과 표피의 관계에서 환경 주도 환경으로부터 변화의 원인 발생			<b>환경 주도적 확장의 세부 유형</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▷ 환경 지각의 확대</li> <li>▷ 환경에 의한 조작</li> <li>▷ 가상 환경의 결합</li> </ul>

플레이처럼 이용하여 메시지를 주고받는 형태이다. 디지털 기술을 활용한 패션은 착용자와 주변 환경과의 소통의 역할을 한다.

다음은 ‘가상 환경의 결합’ 사례이다. 빅터앤롤프(Viktor&Rolf)의 2002 F/W 컬렉션 <Figure 23>은 크로마키(chromakey) 기법을 의상에 접목했다. 파란색 의상은 마치 영화 스크린과 같은 역할을 하여, 영상에 의해 즉각적으로 외부 환경의 이미지가 적용된 새로운 패션으로 보인다. 가상 이미지를 표피에 투사하여 고정된 표피를 가상 환경이 결합된 유동적인 표피로 변화시켰다(Lee, 2010). 이는 가상 환경의 결합을 통해 표피에서 시간과 공간의 확장을 경험하게 되는 사례이다.

지금까지 분석된 사례를 토대로 신체-표피-환경의 관계에서 나타난 확장 개념과 세부 요인별 유형을 <Table 3>과 같이 정리하였다.

## 2. 현대 패션 확장의 의미

### 1) 매체적 존재

현대 패션은 매체적 존재로 재인식되고 있다. 현대 패션은 신체의 경험을 생성하고 신체의 공간을 확장하며, 능동적 소통을 하는 매체적 존재로 거듭나고 있다. 현대 패션은 시각적 경험을 형성하여 표현하는 이미지 전달 매체로서의 역할이 강조되고 있으며 기술의 발달은 매체적인 조건 자체를 표현 내용, 즉 메시지로 삼는 수단으로 나타나고 있다. 또한, 인간이 창조한 연장물은 인간 감각의 확장이며 신체 공간의 확장을 이루는 매체로서의 의미를 가진다. 즉, 현대 패션에서 신체 공간의 확장은 감각적으로 체험할 수 있는 경험적 공간이 확장됨을 의미한다.

현대 패션은 신체 감각을 발생시키는 촉지적

공간이 되고 있으며 표피 자체에서 신체의 감각 체험이 이루어지도록 하고 있다. 또한, 현대 패션은 착용자의 행위와 사용성이 중심이 된 관계를 설정함으로써 신체와 표피, 환경과의 상호관계성을 확장하는 매체로서 의미를 가진다. 나아가 타인의 신체와 상호매체적 관계의 패션, 혹은 타인의 개입으로 조작되는 현대 패션디자인은 사회적 소통과 상호교섭의 장소인 매체의 역할을 하며, 신체와 환경과의 소통이 더욱 강화되도록 만드는 역할을 한다.

## 2) 인터페이스적 존재

현대 패션은 신체와 환경, 실재와 가상, 가시와 비가시를 연결해주는 역할을 하는 인터페이스적 존재로 확장되고 있다. 두 개의 다른 세계가 접하는 곳에서 발생하는 면을 인터페이스라고 일컫는데 이러한 특수한 접면에 현대 패션이 있다. 먼저, 독립된 신체와 환경이라는 두 공간을 연결하고 매개해서 고정된 상태가 아니라 주변의 요인, 정보 등에 따라 패션을 변화시킨다. 이로 인해 현대 패션의 표피는 새로운 콘텐츠를 통해 지속적으로 착용자가 환경으로 나아가는 통로이자 진보하는 매커니즘이 되고 있다.

또한 현대 패션은 현실과 가상 사이를 연결해주고 접속해준다. 현실 공간에서 가상공간으로 나아가는 인터페이스적 존재로서 현대 패션은 기존의 표현 범위를 뛰어넘는 확장된 양상을 보여준다. 디지털 기술은 신체와 표피에 가상공간을 결합시켜 인간의 경험을 확장시키며 시간과 공간의 개념을 벗어나도록 한다. 즉, 테크놀로지와 결합된 현대 패션은 물리적 영역을 넘어서며, 가상화된 공간적 영역으로 확장되는 것이다.

더불어 현대 패션은 가시적 세계와 비가시적 세계를 연결하는 역할을 하며 그 존재적 의미가 확장되고 있다. 가시적 세계와 비가시적 세계의 접점, 그 경계인 표피는 가시적인 것과 비가시적

인 것이 상호작용하는 지점이다. 표피는 단순한 표면이 아닌 그 안에 잠재적으로 포함하고 있는 깊이를 가진 표면이다. 보이지 않는 이미지는 그 속에 잠재적인 빈공간을 가지고 언제든지 우리가 감지할 수 있도록 그것을 가시화하는 것이다. 현대 패션은 보이지 않는 것을 보이는 감각적인 것으로 표현하는 기술을 활용하여 이전에 형상화되기 어려웠던 부분도 구현 가능하게 하고 있다.

## 3) 탈경계적 존재

현대 패션은 탈신체화 경향을 보이며, 또 한편으로는 신체와 패션의 일체화 경향과 위계가 해제되는 탈경계적 존재로서 확장되고 있다. 기존의 문화에서 관습처럼 굳어져 왔던 다양한 경계들에 대한 인식이 붕괴되면서(Lee, 2000) 신체는 탈고정적이고 변형이 가능한 존재로 인식되고 있다. 매체의 결합을 통해 신체와 감각은 무한히 연장되며 확장된다. 또한, 디지털 기술은 인간의 몸을 무한히 변형 가능하도록 하며 신체 내부를 외부로 가시화되도록 한다. 이와 같이 현대 패션에 나타난 다양한 확장 현상의 하나로 탈신체화 경향은 고정된 관념에 의한 신체가 허물어지고 있음으로 고찰된다.

다음으로 신체와 패션이 일체화된 경향으로 나타난다. 현대 패션에 나타난 신체와 패션의 일체화 경향은 신체의 지각을 의도적으로 계획한다. 투명한 소재나 외부와의 경계에 자리하고 있는 표피에서 시선의 조작에 의해 신체와 의복을 구분하기 어렵게 한다. 이때 외부에 있는 관찰자의 시선은 내부와 표피를 동시에 보지만 어디까지가 내부이고 어디까지가 표피인지 물리적 경계를 통해서는 알 수가 없다. 또한, 테크놀로지의 발전에 의해 현대 패션은 마치 피부와 같은 역할로서 진화되어 가고 있다. 패션은 신체 감각의 변화에 연동하여 변화하거나 감정을 반영한다. 기술에 의해 신체와 패션이 일체화되고 있다.



Figure 24. 현대 패션 확장의 유형과 의미.

현대 패션은 위계가 해체되고 착용 순서와 같은 개념과 질서를 해체하여 새로운 경계를 구성하는 방식으로 확장된다. 위계의 해체는 의복 형태의 물리적 해체만을 시도하는 것만이 아니라, 기존의 질서와 조화를 해체하고 시공간을 뛰어넘는 이질적인 이미지들의 조합으로 나타나며 새로운 형태와 원리, 구조, 관념 등을 상상하도록 한다.

표피 및 신체의 근현대 담론에 따른 표피 및 신체 확장 양상을 토대로 현대 패션의 확장 유형과 의미를 도출하였으며 이는 <Figure 24>와 같다.

## IV. 결 론

본 연구는 표피와 신체의 근현대 담론에 따라

현대 패션의 확장을 유형화하고 그 의미를 고찰하고자 하였다. 관심의 대상에서 외면받아 오던 표피와 신체는 근현대 담론에서 그 인식과 가치가 변화되는 양상으로 나타났다. 표피의 근현대 담론에서 표피는 독자적인 가치를 확보하게 되었고, 촉각에 대한 재인식과 촉각 경험이 확대되며, 비물질 이미지를 추구하게 된 것으로 나타났다. 신체의 근현대 담론에서 신체는 능동적 주체로 자리매김하였고 매개물과 결합하여 신체가 확장되며 탈 고정되고 변용되는 신체로 나타났다.

상기 논의를 종합하여, 표피 및 신체의 근현대 담론에 나타난 신체와 세계, 주변 환경과의 관계에서 신체가 확장된다는 풍티의 논의, 의복이 피부로서 환경으로 확장되고 있다는 맥루한의 논의 등을 바탕으로 신체와 패션, 그리고 환경 간의 관

계에서 현대 패션에 나타난 확장 현상의 근거를 찾았다. 표피 및 신체의 근현대 담론에 나타난 신체, 표피, 환경의 관계에서 각각이 주도하는 확장으로 유형을 분류하였다. 신체 주도적 확장은 신체와 표피, 신체와 환경의 관계에서 신체의 운동성, 행위, 감각과 감정 및 신체의 매체적 특징에 의해 신체로부터 변화의 원인이 발생하는 유형이다. 표피 주도적 확장은 표피와 신체, 표피와 환경의 관계에서 기존의 표피 표현과는 변화된 양상을 보이며, 기술의 개입이나, 촉각적 표현을 통해 감각 체험이 발생하여 표피 스스로가 원인이 되는 유형이다. 환경 주도적 확장은 환경과 신체, 환경과 표피의 관계에서 환경이 주도하는 유형으로 환경의 온도, 습도, 빛, 소리, 자연의 섭리, 외부의 힘과 조작, 그리고 가상 환경 등 환경으로부터 변화의 원인이 발생한다. 최종적으로 표피 및 신체의 근현대 담론에 따라 현대 패션이 확장된다는 의미는 다음과 같다. 첫째, 현대 패션은 신체 경험을 생성하고, 신체 공간을 확장하며, 신체 혹은 환경과의 능동적 소통을 촉진하는 매체로서의 역할이 부각되고 있다. 둘째, 현대 패션은 신체와 환경, 실재와 가상, 가시와 비가시를 연결하고 접속해주는 인터페이스적 존재로서의 역할과 셋째, 탈신체화되고 위계가 해체되면서 신체와 패션이 일체화되는 탈경계적 존재의 양상으로 나아가고 있음을 고찰할 수 있었다. 본 연구는 현대 패션디자인에서 사례를 찾아 분석함으로써 산업 분야와의 연계성을 통해 현대 패션의 존재 방식을 논의하고자 했다. 사례 분석 결과를 통해 현대 패션디자인의 흐름과 현대 패션이 나아갈 방향을 예측할 수 있을 것으로 기대한다. 더불어 현대사회에 나타난 새로운 현상들을 패션 영역에 비추어 설명하는 다양한 학제적 연구들이 뒤이어 이루어지기를 바란다.

## References

- Akers, T. (2020, March 12). ANATOMY OF AN ARTWORK 'Marilyn Diptych, 1962' by Andy Warhol. *Artspace*. Retrieved January 22, 2021, from [https://www.artspace.com/magazine/art\\_101/in\\_depth/anatomy-of-an-artwork-marilyn-diptych-1962-by-andy-warhol-56500](https://www.artspace.com/magazine/art_101/in_depth/anatomy-of-an-artwork-marilyn-diptych-1962-by-andy-warhol-56500)
- Butler, J. (2016, May 30). Smoke Dress: GENERATIVE/AI ART, BIO ART, ROBOTIC ART, PERFORMANCE ART. 21st Century Digital Art. Retrieved January 23, 2021, from <http://www.digiart21.org/art/smoke-dress>
- Byun, J. S. (2011). *A study on the meaning-in-genesis of surface in contemporary architecture*. Unpublished master's thesis, Seoul National University, Seoul.
- Chalcraft, E. (2012, October 4). Rain Room by rAndom International at the Barbican. *dezeen*. Retrieved January 23, 2021, from <https://www.dezeen.com/2012/10/04/rain-room-by-random-international-at-the-barbican/>
- Choi, J. H. (2018). *Study of bio plastic handbag design using 3D printing: Focusing on the application of surface shape inside the Antelope Canyon*. Unpublished master's thesis, Ewha Womans University, Seoul.
- Choi, K. H. (2012). *The study on the expressive characteristics of complex surface in contemporary architecture.: Focused on of Herzog & de Meuron's architecture*. Unpublished master's thesis, Konkuk University, Seoul.
- Choi, W. J. (2010). *A study on the tectonic expression of the exterior envelope in Herzog & de Meuron architecture*. Unpublished master's thesis, Kyonggi University, Suwon.
- Codinha, A. (2015, September 29). Anrealage Spring 2016 Ready-to-Wear. *Vogue*. Retrieved January 22, 2021, from <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2016-ready-to-wear/anrealage>
- Designabilities. (2010, April 8). Rebecca Horn - Finger Gloves. *DESIGNABILITIES*. Retrieved January 23, 2021, from <https://designabilities.wordpress.com/2010/04/08/rebecca-horn-finger-gloves/>
- Diller Scofidio + Renfro. (n.d.). BLUR BUILDING. *archello*. Retrieved March 23, 2021, from <https://archello.com/project/blur-building>
- Flusser, V. (2004). Lob der Oberflaechlichkeit: fuer eine Phaenomenologie der Medien (Kim, S. J., Trans.). Seoul: Communication Books. (Original work Published 1993)
- Guzman, S. (2020, February 12). "Where Art and Tech Collide" exhibition opens at Nevada Museum of Art. *FOX 11*. Retrieved January 23, 2021, from <https://foxreno.com/news/mornings-on-fox-11/where-art-and-tech-collide-exhibition-opens-at-nevada-museum-of-art>
- Herzog & de meuron. (2016, April 30). *a f a s i a archzin e*. Retrieved January 23, 2021, from <https://afasiaarchzin e.com/2016/04/herzog-de-meuron-85/>
- Huh, J. S. (2004). *A study on the body space in fashion art*.

- Unpublished doctoral dissertation, Hongik University, Seoul.
- Hwang, I. H. (2008). *A study on the emergent effect of surface in contemporary architecture*. Unpublished master's thesis, Seoul National University of Technology, Seoul.
- Jo, G. J. (2004). *몸의 세계, 세계의 몸: 메를로 폰티의 『지각의 현상학』에 대한 강해* [The world of the body, the body of the world: Merleau Ponty's a strong understanding of 'the phenomenology of perception']. Seoul: Ehaksa.
- Jo, G. J. (2007). *감각적 욕망으로 본 몸* [body viewed with sensual desire]. *The Journal of Humanities*, 12(-), 5-25.
- Jung, H. (2017). Color-changing Effect in Anrealage Fashion Design. *Journal of Fashion Design*, 17(3), 1-16. doi:10.18652/2017.17.3.1
- Jung, S. R. (2015). *Study on M. Merleau-Ponty's theory of art: Creating and experiencing art works based on perceptions of the body*. Unpublished doctoral dissertation, Ewha Womans University, Seoul.
- Jung, S. Y., & Kim, K. C. (2010). A study on the emotive characteristics of surface as an interface. *Korean Institute of Interior Design Journal*, 12(3), 221-224.
- Kah, E. Y., & Kim, J. D. (2008, February). The philosophical perspective on discussion of human body in digital media era: Focused on new media art cases. *Proceeding of 한국HCI 학회*, Kangwondo, 959-964.
- Kalinowski, F. (2013, March 6). Phantom Flesh: Extreme Performance Artist Stelarc Interviewed. *The Quietus*. Retrieved January 23, 2021, from [https://thequietus.com/articles/11469-stelarc-interview?fb\\_comment\\_id=476905225696085\\_4523501](https://thequietus.com/articles/11469-stelarc-interview?fb_comment_id=476905225696085_4523501)
- Kang, J. H. (2019). *The expressive types and meanings of pataphysics in contemporary fashion*. Unpublished doctoral dissertation, Kyungpook National University, Daegu.
- Kim, B. J. (2008). *A study on the expressional aspects of border-dismantling in contemporary architecture in Korea: Focused on winning design proposals in competition*. Unpublished master's thesis, Kyungwon University, Gyeongido.
- Kim, E. J. (2016). Deleuze's generative space: Focusing on a mutable and productive space. *A Journal of Philosophical Thought in Korea*, 27(2), 7-37.
- Kim, H. I. (2002). A study on the application of Colin Rowe's theory on transparency to analyse the architectural space. *Journal of Architectural Institute of Korea*, 18(9), 33-42.
- Kim, K. O. (2016). *An expression study of body extension as wearable art*. Unpublished doctoral dissertation, Hongik University, Seoul.
- Kim, T. C., Park, Y. M., Seo, J. H., Uoo, K. H., & Lee, S. H. (2016). *Design and convergence technology*. Pusan: Dongah University Press.
- Kim, Y. S. (2017). *A study on 3D printing fashion materials applying the modeling principle of fractal geometry: Focusing on basic texture application of fashion materials*. Unpublished doctoral dissertation, Ewha Womans University, Seoul.
- Kwon, H. A. (2003). *Study on the characteristics of surface in contemporary architecture: Focused on the cognition and expression of the surface as interface*. Unpublished master's thesis, Seoul National University, Seoul.
- Kwon, H. A., Sin, B. Y., & Sim, W. G. (2010). A study on the surface as interface in contemporary architecture. *Journal of the Architectural Institute of Korea*, 26(3), 111-120.
- Kwon, S. J. (2012). *An expression on skin in fashion and a architecture since 2000s*. Unpublished master's thesis, Yeungnam University, Gyeonsan.
- Lee, B. S. (2008). *A study on the medium surface of contemporary space design*. Unpublished master's thesis, Kyungwon University, Gyeongido.
- Lee, E. Y. (2003). *A theoretical study on Andy Warhol's painted surface: 1960's <Death and disasters> series*. Unpublished master's thesis, Hongik University, Seoul.
- Lee, J. H. (2000). *인터넷과 사이버사회* [Internet and cyber society]. Seoul: Communicationbooks
- Lee, J. H. (2008). Deleuze on the creation and space. *The Journal of Humanities*, 55(-), 571-602.
- Lee, J. Y. (2003). The study of the design tendency expression of contemporary architectural matter. *Korean Institute of Interior Design Journal*, 40(-), 10-17.
- Lee, S. H. (2009). *Study on the body perception of modern fashion*. Unpublished doctoral dissertation, Ewha Womans University, Seoul.
- Lee, S. R. (2010). *Study on the change of surface expression method in modern fashion design by the effect of new media*. Unpublished doctoral dissertation, Ewha Womans University, Seoul.
- Lee, S. R. (2014). Study on modern and innovative haute couture designer Iris van Herpen. *Archives of Design Research*, 27(3), 175-194. doi:10.15187/adr.2014.08.111.3.175
- Lim, N. R. (2008a, September). UVA : 빛이라는 강력한 디지털 스킨의 조율사. [UVA: A powerful digital skin coordinator called light]. *designhouse m+*. Retrieved January 22, 2021, from [http://mdesign.designhouse.co.kr/article/article\\_view/101/45423](http://mdesign.designhouse.co.kr/article/article_view/101/45423)
- Lim, N. R. (2008b, September). UN스튜디오: 카멜레온처럼 변하는 외피. [UN Studio: Changing skin like a chameleon]. *designhouse m+*. Retrieved January 22, 2021, from [http://mdesign.designhouse.co.kr/article/article\\_view/101/45172](http://mdesign.designhouse.co.kr/article/article_view/101/45172)
- Lucyandbart. (2008, January 12). *Lucyandbart.blogspot*. Retrieved January 23, 2021, from <http://lucyandbart.blogspot.com/2008/01/evolution.html#!2008/01/evolution.html>
- McLuhan, M. (2002). *Understanding media: the extensions of man* (Kim, S. G., & Lee, H. W., Trans.). Seoul: minumsa. (Original work Published 1964)
- Oh, S. H. (2014). *A study on the correlations of skin representation in spatial design and fashion design*. Unpublished doctoral dissertation, Sangmyung University, Cheonan.
- Oh, S. K. (2013). *미셸 푸코와 현대성* [Michel Foucault and

- Modernity]. Paju: Nanam.
- Park, H. S. (2004). *Phenomena of body absence and irrepresentation in the late twentieth century fashion*. Unpublished doctoral dissertation, Hongik University, Seoul.
- Payne, L. (2014, May 9). Alchemical Heat-Responsive Jacket. *STYLUS*. Retrieved January 22, 2021, from <https://www.stylus.com/fclvbg>
- Persson, L. B. (2017a, June 30). Iris van Herpen Fall 2011 Couture. *Vogue*. Retrieved January 22, 2021, <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2011-couture/iris-van-herpen>
- Persson, L. B. (2017b, June 30). Iris van Herpen Spring 2011 Ready-to-Wear. *Vogue*. Retrieved January 22, 2021, from <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2011-ready-to-wear/iris-van-herpen>
- Ponty, M. M. (2002). *Phenomenologie de la perception* (Ryu, E. G., Trans.). Seoul: Moonji Publishing Company. (Original work Published 1945)
- Regine. (2005, June 1). The Pencil Mask. We Make Money Not Art. Retrieved January 23, 2021, from [https://we-make-money-not-art.com/i\\_am\\_about\\_to\\_w/](https://we-make-money-not-art.com/i_am_about_to_w/)
- Rowe, C. (1979). *The mathematics of the ideal villa and other essays*. Cambridge: The MIT Press.
- Sauvagnargues, A. (2009). *Deleuze et l'art* (Lee, J. H., Trans.). Paju: youlhwadang. (Original work Published 2005)
- Semper, G. (1989). *The four element of architecture and other writings* (Mallgrave, H. F., & Hermann, W., Trans.). Cambridge: Cambridge University Press. (Original work Published 1851)
- Seo, J. A. (2014). *A study on sensibility images of visual tactility of black leather material*. Unpublished master's thesis, Ewha Womans University, Seoul.
- Shin, S. J. (2014). *A study on the relationship between meaning of extended body and digital fabrication in contemporary architecture: Focused on cases of small pavilion*. Unpublished master's thesis, Ajou University, Suwon.
- Sim, G. Y. (2012). *신체와 자유: 칸트의 자유에서 메를로 퐁티의 자유로* [Body and freedom: From freedom of Kant to freedom of Merleau-Ponty]. Paju: Greenbee.
- Stockton, B. (2015, October 8). Stare and you'll ruffle my feathers - the clothing that reacts to your gaze. *The Guardian*. Retrieved January 22, 2021, from <https://www.theguardian.com/technology/2015/oct/08/clothing-that-reacts-to-your-gaze>
- Sung, K. S. (2002). *The aesthetic value of enlargement phenomenon in costume*. Unpublished doctoral dissertation, Sungshin Women's University, Seoul.
- The Einstein's brain project. (n.d.). *people.ucalgary*. Retrieved March 23, 2021, from <https://people.ucalgary.ca/~einbrain/new/main.html>
- Viktor&Rolf. (n.d.) *Viktor&Rolf*. Retrieved March 23, 2021, from <http://www.viktor-rolf.com/fashion-artists/fashion-archhive/f2002rtw/>
- Yi, J. S. (2010). *Study on the relationship between 'palpation space' and hyper-body*. Unpublished doctoral dissertation, Hongik University, Seoul.
- 신기한 액체자석, 이런건 처음봐! [a marvelous liquid magnet, I've never seen anything like this!]. (2006, May 30). *THIS IS GAME*. Retrieved March 23, <https://www.thisisgame.com/webzine/gallery/tboard/?board=33&cn=105598>

## **Types and Meanings of Contemporary Fashion Expansion Based on Skin and Body Discourse**

**Lee, Jae Min • Kim, Hea Yeon<sup>+</sup>**

Ph.D., Dept. of Fashion Design, Ewha Womans University  
Professor, Dept. of Fashion Design, Ewha Womans University<sup>+</sup>

### **Abstract**

In modern society, with the emergence of new media and the dismantling of existing forms due to the convergence phenomenon, the de-boundary phenomenon is emerging. In addition, the human body becomes the center of cultural code. Therefore, the purpose of this study is to analyze the types of contemporary fashion expansion based on the modern and contemporary discourse of the skin and body, and to re-recognize the flow of contemporary fashion design by examining the meaning of the expansion phenomenon. In this study, designer selection and case selection were conducted through interviews with 10 people who are composed of domestic fashion designers. The type of skin expansion in the aspect of skin discourse has secured its own value. And accordingly, the recognition and experience of tactile sensation were expanded and the immaterial image was pursued. On the other hand, the type of body expansion in the aspect of body discourse was shown as the active subject, an expanded body combined with body and medium, and unfixed and transformed body. As a result of classifying the expansion phenomenon of contemporary fashion based on the modern and contemporary discourse of the skin and body, the phenomenon was analyzed as a type of body-directed, skin-directed, and environment-directed. In other words, the type that the body acts as a cause leading the expansion phenomenon in the relationship between the skin and environment can be classified as body-directed expansion. In addition, the skin-directed expansion is the type that the skin itself causes perception experience. And the type that the environment provides the cause of change in the body and skin can be classified as environmental-directed expansion. As a result of analyzing the meaning of contemporary fashion expansion phenomenon according to classification, the contemporary fashion is rising as a medium, interface, and de-bordering existence. The results of this study are expected to predict the flow of contemporary fashion design and the direction of contemporary fashion in advance.

Key words : expansion of contemporary fashion, skin and body, media being, interface being, de-bordering being